

DEADPOOL

DEIN
LEITFADEN
FÜR MICH





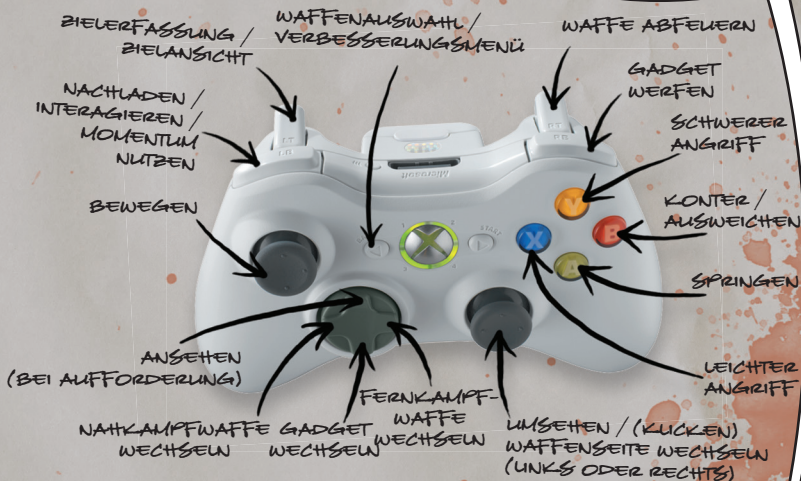
WARNUNG Lesen Sie vor dem Spielen dieses Spiels die wichtigen Sicherheits- und Gesundheitsinformationen in den Handbüchern zur Xbox 360® Konsole und dem Xbox 360 Kinect®-Sensor sowie in den Handbüchern zu verwendetem Zubehör.
www.xbox.com/support.

Wichtige Gesundheitsinformationen: Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Zu den Symptomen gehören Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust und Bewusstseinsverlust oder Schüttelkrämpfe, die zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen können. **Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern.** Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr kann durch vergrößerten Abstand zum Bildschirm, Verwenden eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden. Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

STEUERUNG

'NA LOS, FASS MEINE TASTEN AN.



TRAU DICH!

HAUPTMENÜ

Wenn du ein Spiel gestartet und ein Speichergerät ausgewählt hast, stehen dir verschiedene Optionen zur Verfügung.

Fortsetzen - Starte ab dem letzten erreichten Kontrollpunkt.

Neues Spiel - Wähle deine Schwierigkeit und starte ein neues Spiel.

Einstellungen - Ändere die Einstellungen für Audio, Anzeige und Steuerung und setze Verbesserungen zurück.

Herausforderungen - Wähle eine Karte aus dem Herausforderungsmodus zum Spielen.

Extras - Sieh dir Charakter-Biografien an.



EIN SPIEL SPEICHERN



An bestimmten Punkten im Spiel werden Kontrollpunkte ausgelöst, die deinen Fortschritt speichern. Ältere Kontrollpunkte werden durch neuere überschrieben. Wenn das Spiel speichert, erscheint ein entsprechendes Symbol unten links im Bild.



PAUSEMENÜ

Wenn du während des Spiels die START-Taste drückst, stehen dir verschiedene Optionen zur Verfügung.

Spiel fortsetzen - Setze das derzeit angehaltene Spiel fort.

Neustart vom letzten Kontrollpunkt - Ruft den letzten Kontrollpunkt auf, den du im aktuellen Level erreicht hast.

Kapitel neu starten - Ruft den Anfang des Levels wieder auf.

Einstellungen - Ändere Audio- und Steuerungs-Einstellungen.

Spiel beenden - Beende das Spiel und rufe das Hauptmenü auf.

KANN ICH MIR IN DEM MENÜ AUCH EIN PAAR TACOS BESTELLEN?





HUD

- 1. Gesundheitsanzeige** - Wenn du getroffen wirst, leert sich die Gesundheitsanzeige. Wenn sie stark abnimmt, wird sie zunehmend rot. Wenn du eine Weile keinen Schaden nimmst, wird Gesundheit wiederhergestellt.
- 2. Kombozähler** - Zählt aufeinanderfolgende Treffer einer laufenden Kombo. Wenn du Schaden nimmst, wird der Zähler zurückgesetzt.
- 3. Deadpool-Punkte** - Zeigt an, wie viele Deadpool-Punkte du im Moment hast.
- 4. Fernkampfswaffe** - Zeigt die aktuell gewählte Fernkampfswaffe.
- 5. Nahkampfswaffe** - Zeigt die aktuell gewählte Nahkampfswaffe.
- 6. Momentum-Anzeige** - Zeigt an, wie viel Momentum du für freigeschaltete Momentum-Angriffe gespeichert hast.
- 7. Gadgets** - Zeigt an, wie viele Gadget du aktuell gesammelt hast.

HAU EINFACH
WILD AUF DEN
TASTEN RUM...

WENN ALLES
ANDERE
SCHEITERT.



KUNDENDIENST

Bitte besuchen Sie unsere Website <http://support.activision.com> um Hilfe und aktuelle Informationen aus unserer umfangreichen Wissensdatenbank zu erhalten.

Ortstariff: 089 21094940 (Deutschland), 720880671 (Österreich), 315280211 (Schweiz)

Weitere Informationen erhältst du hier:

www.DeadpoolGame.com

www.facebook.com/RealDeadpool

LIZENZVEREINBARUNG

Lizenzbedingungen der Activision Inc.

1. Ausgangslage

(1) Mit dem Kauf dieses Softwareprodukts erwirbt der Kunde das Recht, das Softwareprodukt nach Maßgabe der nachfolgenden Bedingungen zu nutzen. Nicht ausdrücklich dem Kunden eingeräumte Rechte verbleiben bei Activision oder den Lizenzgebern von Activision.

(2) Im folgenden steht der Begriff "Programm" für die gesamte Software, die mit dieser Lizenzvereinbarung geliefert wird, die dazugehörigen Datenträger, sämtliches gedrucktes Material, Elektronische Dokumentation und Online-Dokumentation jeglicher Art, sowie sämtliche Exemplare dieser Software und Materialien.

(3) Mit dem Öffnen der Verpackung oder der Installation bzw. Verwendung des Programms und sämtlicher darin enthaltener Softwareprogramme erkennt der Kunde die Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung mit Activision Inc. (Activision) mit Sitz in Kalifornien, USA an.

2. Allgemeine Lizenzbedingungen

(1) Activision räumt dem Kunden das nicht ausschließliche, nicht übertragbare, zeitlich unbegrenzte Recht ein, ein Exemplar dieses Programms nach den in diesen Lizenzbedingungen geregelten Bedingungen zu nutzen.

(2) Activision stellt das ausschließliche Nutzungsrecht an dem Programm zu. Damit hat der Kunde insbesondere weder das Recht, das Programm zu vervielfältigen oder auszuleihen, noch das Programm öffentlich vorzuführen oder auf sonstige Weise darzustellen.

(3) Das Nutzungsrecht berechtigt den Kunden zur Einzelnutzung des Programms im Rahmen eines normalen Gebrauchs in einer Softwareumgebung, die dem auf der Packung angegebenen Betriebssystem entspricht. Auf andere Nutzungsarten erstreckt sich das Nutzungsrecht nicht.

(4) Das Programm darf nur für den privaten Gebrauch verwendet werden. Activision untersagt es ausdrücklich, dieses Programm oder Teile davon kommerziell zu nutzen. Dies betrifft insbesondere die Verwendung des Programms in Cybercafés, Spielhallen oder ähnlichen Einrichtungen. Eine Lizenz zur kommerziellen Verwendung des Programms kann dem Kunden von Activision dann erteilt werden, wenn der Kunde eine entsprechende schriftliche Anfrage an Activision gestellt hat und sich beide Parteien auf eine weitergehende schriftliche Lizenzvereinbarung geeinigt haben.

(5) Das Programm darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung von Activision vom Kunden vermietet oder verleast werden.

(6) Hinweise auf dem Verkaufsgegenstand über Marken-, Urheber- oder sonstige Schutzrechte darf der Kunde weder beseitigen, ändern oder in sonstiger Weise bearbeiten oder unentfacht machen.

(7) Der Kunde ist nur nach einer vorherigen schriftlichen Genehmigung von Activision berechtigt, mitgeliefertes Dokumentationsmaterial für gewerbliche Zwecke zu übersetzen.

(8) Activision untersagt es insbesondere, das Programm auf mehr als einem Computer, einem Terminal oder einer Workstation gleichzeitig zu verwenden oder im Internet oder einem Intranet zugänglich zu machen.

(9) Außerdem dieser Bedingungen und der gesetzlich zulässigen Handlungen darf der Kunde aufgrund des Urheberrechts keinerlei Änderungen, Übersetzungen, Vervielfältigungen des Programms vornehmen, auch nicht teilweise oder vorübergehend, gleich welcher Art und mit welchen Mitteln. Der Ausdruck des Programmcodes stellt auch eine unzulässige Vervielfältigung dar. Änderungen, zu denen nach Treu und Glauben die Zustimmung nicht verweigert werden kann, sind zulässig.

3. Besondere Lizenzbedingungen für Bearbeitungsstools

(1) Mit diesem Programm können bestimmte Utilities, Tools, Daten und andere Ressourcen für das Design, die Programmierung und Bearbeitung der Software (Bearbeitungsstools) verwendet werden. Diese Bearbeitungsstools ermöglichen dem Kunden, anderes Spielmaterial für seine persönliche Verwendung auf der Basis des Programms zu erstellen (neues Spielmaterial). Die Verwendung der Bearbeitungsstools und des neuen Spielmaterials unterliegt neben den Allgemeinen Lizenzbedingungen auch diesen Besonderen Lizenzbedingungen.

(2) Mit der Erstellung des neuen Spielmaterials entsteht kein neues urheberrechtlich geschütztes Programm, sondern das neue Spielmaterial stellt durch die Zurverfügungstellung der Bearbeitungsstools eine erlaubte und bezweckte Art der einfachen Nutzung des Programms dar. Art und Umfang der Nutzung richtet sich nach den hier geregelten Allgemeinen und Besonderen Lizenzbedingungen.

(3) Der Kunde wird zudem keine Vorschläge oder Angebote von Privatpersonen oder Personen des öffentlichen Rechts einholen, veranlassen oder anregen, um neues Spielmaterial zur kommerziellen Distribution zu erstellen. Der Kunde hat Activision unverzüglich vom Erhalt eines solchen Angebots oder Vorschlags in Kenntnis zu setzen.

(4) Activision untersagt es ausdrücklich, die Bearbeitungsstools und das neue Spielmaterial für kommerzielle Zwecke zu verwenden. Stattdessen darf der Kunde das neue Spielmaterial Dritten zur Verfügung, so darf es ausschließlich unentgeltlich tun.

(5) Neues Spielmaterial darf weder die Urheber-, Marken- oder sonstige Rechte Dritter verletzen, noch illegales, strafrechtlich relevantes oder rassistisches Material enthalten.

(6) Neues Spielmaterial, das Sie selber erstellen, geht automatisch als abgeleitetes Werk des Programms in das Eigentum von Activision und/oder den Lizenzgebern über (nach der Regelung im amerikanischen Urheberrechtsgesetz) und Activision und die Lizenzgeber können das von Ihnen veröffentlichte neue Spielmaterial für jeden beliebigen Zweck verwenden, inklusive, aber nicht beschränkt auf die Bewerbung des Programms.

(7) Neues Spielmaterial muss dokumentiert und deutlich mit folgenden Angaben versehen werden: a. Name und E-Mail-Adresse des Erstellers des neuen Spielmaterials, und b. die Worte: "Dieses Material wird von Activision Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405, wieder hergestellt nach Unterstützung." Diese Angaben sind deutlich und ausreichend lange vor dem Start des Programms einzubringen.

4. Installation der Software und Sicherungskopie

(1) Die Nutzung der Software ist grundsätzlich unmittelbar vom mitgelieferten Datenträger aus vorzunehmen, wie z.B. CD-ROM, DVD oder Cartridge.

(2) Sollte eine Sicherungskopie der Software für die Sicherung künftiger Benutzung erforderlich sein, ist eine einzige Installation der Software auf die Festplatte als Sicherheitskopie zulässig.

Stimmen die installierte Kopie und die Inhalte des originalen Datenträgers überein, so verbietet die auf der Festplatte installierte Kopie als Sicherheitskopie. Die Anfertigung einer zusätzlichen Sicherungskopie von dem originalen Datenträger ist untersagt. Befindet sich die Software auf einer CD-ROM, DVD oder Cartridge, so ist keine Sicherheitskopie zulässig, da davon auszugehen ist, dass aufgrund der langen Lebensdauer von den genannten Datenträgern eine Sicherheitskopie nicht erforderlich ist.

(3) Die Anfertigung weiterer als der hier genannten gesetzlich zulässigen Sicherungskopien ist ausdrücklich untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt.

**PROFI-TIPP:
STROMKABEL
SOLLTEN IMMER
EINGESTECKT
SEIN!**





ACTIVISION

activision.com

www.DeadpoolGame.com



MARVEL

Activision Blizzard Deutschland GmbH, Fraunhoferstr. 7, 85737 Ismaning.

Marvel, Deadpool und alle zugehörigen Charaktere: TM und © 2012 Marvel & Tochtergesellschaften. Spiel © 2013 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision Publishing, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.